

! **WARNUNG** Lesen Sie das Xbox 360® Handbuch und die Handbücher sämtlicher Peripheriegeräte, bevor Sie diesen Titel spielen, um wichtige Sicherheits- und Gesundheitsinformationen zu erhalten. Bewahren Sie alle Handbücher zum späteren Nachschlagen auf. Besuchen Sie www.xbox.com/support, um Ersatzhandbücher zu bekommen.

Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während der Nutzung von Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

Vergroßern Sie die Entfernung zum Bildschirm, verwenden Sie einen kleineren Bildschirm, spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer und vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie Videospiele nutzen.

PEGI-Alterseinstufungen und Empfehlungen gelten nur für PEGI-Märkte

Was ist das PEGI-System?

Das Alterseinstufungssystem PEGI schützt Minderjährige vor Spielen, die nicht für ihre jeweilige Altersgruppe geeignet sind. BITTE BEACHTEN Sie, dass es sich nicht um eine Einstufung des Schwierigkeitsgrades des Spieles handelt. PEGI beinhaltet zwei Teile und ermöglicht Eltern und anderen Personen, die Spiele für Kinder kaufen möchten, eine sachkundige, dem Alter des Kindes entsprechende Auswahl zu treffen. Der erste Teil umfasst die Alterseinstufung:



Den zweiten Teil stellen Symbole dar, die auf den Inhalt des Spiels hinweisen.

Im Einzelfall können für ein Spiel auch mehrere Symbole angegeben sein. Die Alterseinstufung des Spiels spiegelt wider, wie intensiv dieser Inhalt im Spiel umgesetzt wurde. Es werden folgende Symbole eingesetzt:



Weitergehende Informationen finden Sie auf: <http://www.pegi.info> und <http://www.pegionline.eu>

INHALT

Verbinden Sie sich mit Xbox LIVE	2
Vorwort	3
Steuerung	4
Titelmenü	5
Spielbildschirm	6
Netzwerk	7
Credits	8
Gewährleistung	12

Xbox LIVE

Xbox LIVE® ist Ihre Verbindung zu mehr Spielen, Unterhaltung und Spaß. Weitere Informationen erhalten Sie unter www.xbox.com/live.

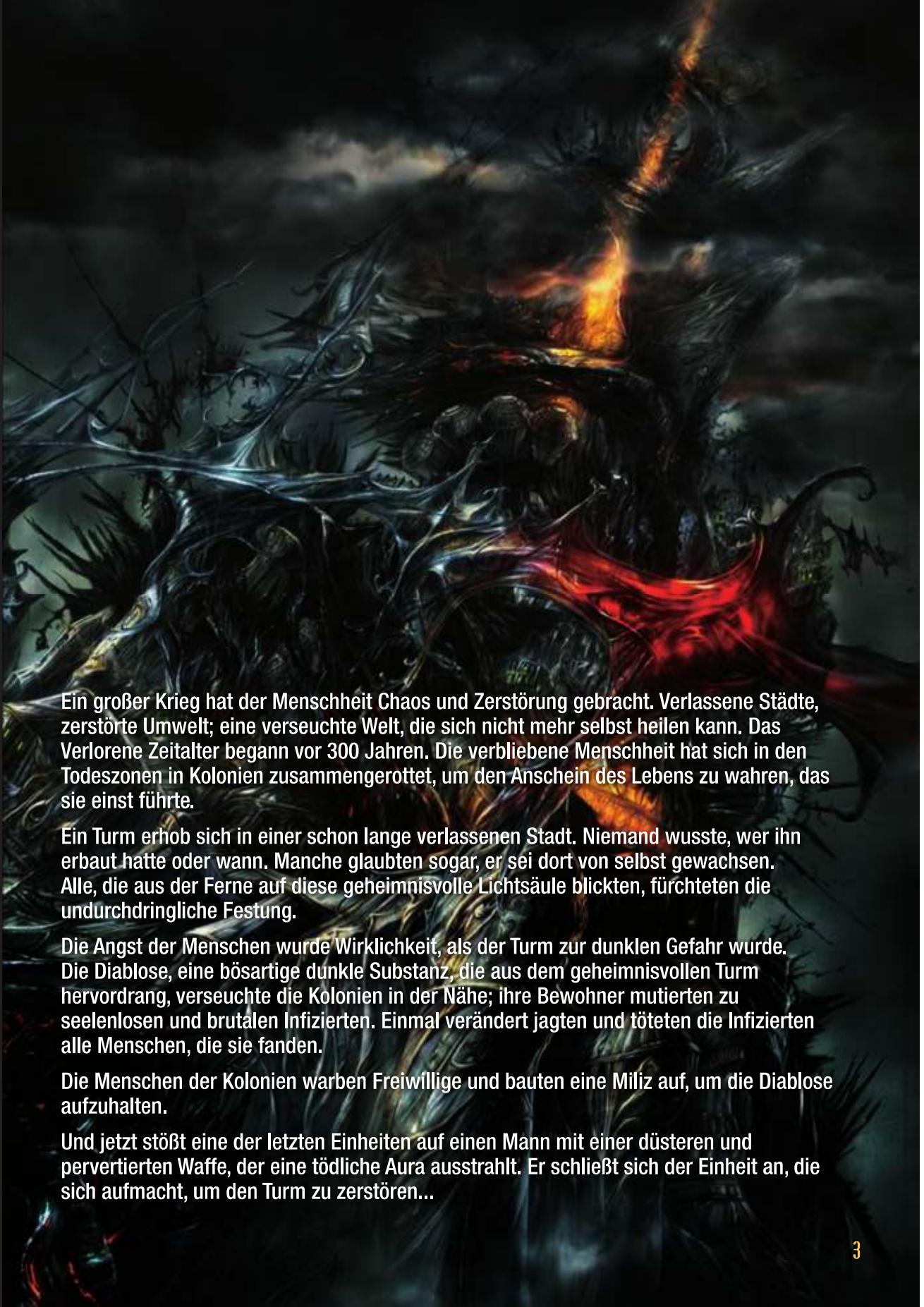
Anschießen

Bevor Sie Xbox LIVE nutzen können, müssen Sie Ihre Xbox 360 mit einem Breitband-Internetanschluss – beispielsweise DSL – verbinden und eine Xbox LIVE-Mitgliedschaft abschließen. Die kostenlose Xbox LIVE-Silbermitgliedschaft ist bereits im Kaufpreis der Xbox 360 enthalten, sodass Sie gleich loslegen können. Um in den Genuss aller Xbox LIVE-Funktionen und –Services zu kommen, müssen Sie eine kostenpflichtige Xbox LIVE-Goldmitgliedschaft abschließen. Weitere Informationen zur Verbindung mit Xbox LIVE und Hinweise zur Verfügbarkeit des Services erhalten Sie auf der Webseite www.xbox.com/live/countries.

Jugendschutz

Mithilfe der Xbox 360 Jugendschutzfunktion können Eltern und Erziehungsberechtigte bestimmen, welche Inhalte junge Spieler nutzen können und wie lange sie täglich spielen dürfen. Auch können Erziehungsberechtigte festlegen, mit wem und auf welche Weise auf Xbox LIVE kommuniziert werden darf. Zudem lässt sich vorgeben, wer auf für Erwachsene bestimmte Inhalte zugreifen darf. Weitere Informationen erhalten Sie auf www.xbox.com/familysettings.

VORWORT



Ein großer Krieg hat der Menschheit Chaos und Zerstörung gebracht. Verlassene Städte, zerstörte Umwelt; eine verseuchte Welt, die sich nicht mehr selbst heilen kann. Das Verlorene Zeitalter begann vor 300 Jahren. Die verbliebene Menschheit hat sich in den Todeszonen in Kolonien zusammengerottet, um den Anschein des Lebens zu wahren, das sie einst führte.

Ein Turm erhab sich in einer schon lange verlassenen Stadt. Niemand wusste, wer ihn erbaut hatte oder wann. Manche glaubten sogar, er sei dort von selbst gewachsen. Alle, die aus der Ferne auf diese geheimnisvolle Lichtsäule blickten, fürchteten die undurchdringliche Festung.

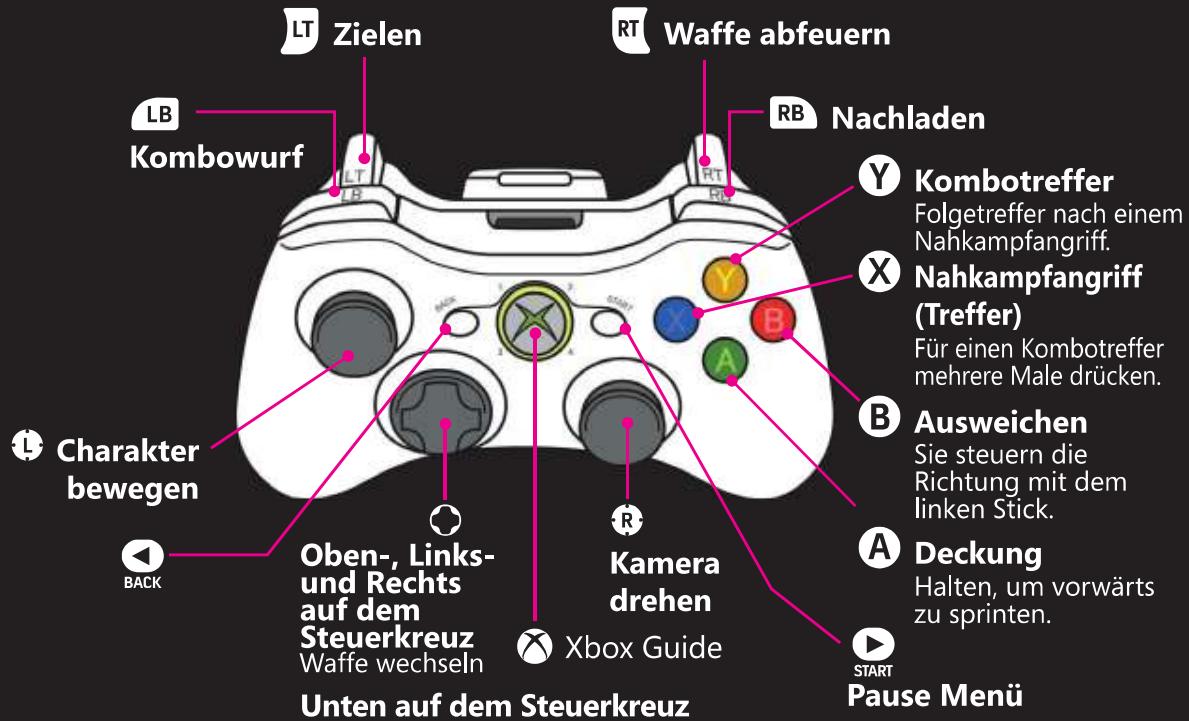
Die Angst der Menschen wurde Wirklichkeit, als der Turm zur dunklen Gefahr wurde. Die Diablose, eine bösartige dunkle Substanz, die aus dem geheimnisvollen Turm hervordrang, verseuchte die Kolonien in der Nähe; ihre Bewohner mutierten zu seelenlosen und brutalen Infizierten. Einmal verändert jagten und töteten die Infizierten alle Menschen, die sie fanden.

Die Menschen der Kolonien warben Freiwillige und bauten eine Miliz auf, um die Diablose aufzuhalten.

Und jetzt stößt eine der letzten Einheiten auf einen Mann mit einer düsteren und pervertierten Waffe, der eine tödliche Aura ausstrahlt. Er schließt sich der Einheit an, die sich aufmacht, um den Turm zu zerstören...

STEUERUNG

Xbox 360 Controller



ZIELEN & SCHIESSEN

Gezielter Schuss: **LT** + **RT**

Drücken Sie **LT**, um mit Ihrer aktuellen Waffe zu zielen. Der Spielbildschirm zoomt und Sie können genauer schießen. Sie können aber beim Zielen nicht sprinten.

DECKUNG

Deckung: **A**

Drücken Sie **A**, um sich hinter einer Vielzahl von Umgebungsobjekten zu verstecken und sich vor Beschuss zu schützen. Sie werden nicht lange überleben, wenn Sie nur herumlaufen und versuchen, den Kugeln auf dem Schlachtfeld auszuweichen. Nutzen Sie die Deckung, um zu kontrollieren, was Ihre Feinde tun können.

KOMBOS

Sie können zwei Arten von Spezialangriffen durchführen, wenn Ihre Partnerin Filena in der Nähe ist.

Kombowurf: **LB**

Wenn die Anzeige in der unteren rechten Ecke des Bildschirms blau aufleuchtet, können Sie Filena werfen, um einen einzelnen Feind niederzustrecken oder alle Feinde in der Umgebung zu betäuben.

Komboangriff: **X** oder **Y** nach einem Nahkampfangriff.

Sie können einem Nahkampfangriff (**X**) weitere Treffer folgen lassen, wenn die Anzeige in der unteren rechten Ecke des Bildschirms violett leuchtet. Drücken Sie **X** oder **Y** im richtigen Moment, damit Syd und Filena bei einer Reihe mächtiger Angriffe kooperieren.

TITELMENÜ

TITELBILDSCHIRM

Der Titelbildschirm wird angezeigt, wenn Sie das Spiel starten.

Drücken Sie die START-Taste, um das Titelmenü zu öffnen.

Wählen Sie mit dem linken Stick oder dem Steuerkreuz eine Menüoption und drücken Sie danach **A**, um Ihre Wahl zu bestätigen.

STORY

Sie spielen den Einzelspieler-Storymodus durch.

NEUES SPIEL	Starten Sie ein neues Spiel von vorne. Verwenden Sie diesen Modus, wenn Sie das Spiel zum ersten Mal spielen.
WEITER	Sie führen das Spiel vom letzten Kontrollpunkt fort.
SZENE WÄHLEN	Starten Sie das Spiel von einer beliebigen Szene, die Sie bereits durchgespielt haben.

NETZWERK

Kämpfen Sie online gegen andere Spieler. (Siehe S. 7)

Bis zu acht Spieler können gleichzeitig online spielen.

OPTIONEN

Ändern der verschiedenen Spieleinstellungen.

MUSIK, SOUNDEFFEKTE, DIALOG	Ändern Sie die Lautstärke jeder Option.
KAMERAGESCHWINDIGKEIT	Passen Sie die Geschwindigkeit an, mit der die Kamera gedreht wird.
ZIEL GESCHWINDIGKEIT	Passen Sie die Geschwindigkeit an, mit der das Fadenkreuz bewegt wird.
VERTIKAL DREHEN, HORIZONTAL DREHEN	Invertieren Sie die vertikale oder horizontale Kamerasteuerung.
UNTERTITEL	Schalten Sie die Anzeige der Untertitel ein bzw. aus.
VIBRATION	Schalten Sie die Vibration ein bzw. aus.
HINWEISE	Schalten Sie die Anzeige von Hinweisen im Spiel ein bzw. aus.
HELLIGKEIT	Ändern Sie die Helligkeit des Bildschirms.
STEUERUNG	Ändern Sie die Belegung der Tastenfunktionen.

DOLBY® SOUND SETUP

Dieses Spiel bietet Dolby® Digital 5.1 in Surround-Sound. Verbinden Sie Ihre Microsoft® Xbox 360 über ein optisches Digitalkabel mit einer Anlage, die Dolby Digital decodieren kann. Verbinden Sie dieses Kabel mit dem entsprechenden Anschluss am Xbox 360 Component-HD-AV-Kabel, Xbox 360 VGA-HD-AV-Kabel, Xbox 360 AV-Kabel mit S-Video-Anschluss. Wenn Ihre Xbox 360 über einen HDMI-Ausgang verfügt, können Sie auch ein HDMI-Kabel verwenden.

Wählen Sie unter „System“ an der Xbox 360 Steuerung „Konsoleneinstellungen“, dann „Audio“, dann „Digitalausgang“ und schließlich „Dolby Digital 5.1“ und erleben Sie aufregenden Surround-Sound.

SPIELBILDSCHIRM



1. Waffen- & Munitionsanzeige	Gerade angelegte Waffe und die Munition, die noch verbleibt.
2. Fadenkreuz	Das Fadenkreuz taucht beim Zielen auf. Das Fadenkreuz wird rot, wenn es über einem Feind ist. (Drücken Sie L1 , um zu zielen und das Fadenkreuz anzuzeigen.)
3. Filena-Anzeige	Zeigt den Status Ihrer Partnerin Filena und Informationen über Komboaktionen an.
4. Waffenauswahl	Zeigt die Waffen an, die Sie wählen können und wieviel Munition sie haben. (Wird angezeigt, wenn Sie die Waffe wechseln.)
5. Schadenspfeil	Zeigt den Schaden an, den der Spieler nimmt und aus welcher Richtung er kommt.
6. Hinweis	Zeigt Hinweise zum Spielfortschritt an. Sie können die Hinweisanzeige im Menü OPTIONEN ein-/ausschalten. (Siehe S. 5)
7. Spezialaktion	Ein Symbol, das anzeigt, dass Sie eine Spezialaktion durchführen können, etwa eine Waffe aufnehmen.



TÜRME



WAFFEN
AUFNEHMEN



ÜBERSPRINGEN



SPRÜNGE

NETZWERK

GRUNDLAGEN

1. Einen Raum erstellen

Der Gastgeber erstellt einen Raum.

2. Den Raum betreten

Die Mitspieler registrieren sich, um den Raum zu betreten.

Es können einschließlich Gastgeber bis zu acht Spieler an jeder Partie teilnehmen.

3. Spielraum

Prüfen Sie die Informationen über die anderen Spieler.

Der Gastgeber wählt hier auch eine Karte aus.

4. Zweitwaffen- & Charakterauswahl ⇔ Partie beginnen

Die Partie beginnt, sobald der letzte Spieler einen Charakter und eine Zweitwaffe ausgewählt hat.

HAUPTMENÜ

SCHNELLES SPIEL	Wählt und betritt einen Raum automatisch.
SPIEL ERSTELLEN	Werden Sie Gastgeber und erstellen Sie einen neuen Raum.
BENUTZERDEFINIERTES SPIEL	Suchen Sie nach einem Raum, den ein anderer Spieler erstellt hat, und betreten Sie ihn.
RANGLISTE	Zeigen Sie die Ergebnisse von Ranglisten-Partien an.

SPIELMODI

Folgende Mehrspieler-Modi stehen zur Verfügung.

RANGLISTEN-PARTIEN: Besiegen Sie Ihre Gegner und verdienen Sie sich Ranglistenpunkte.

Schlächter	Alle anderen Spieler sind Ihre Gegner.
Dead or Alive	Spieler teilen sich in zwei Teams ein und kämpfen. Das Gewinnerteam verdient mehr Ranglistenpunkte.

NICHT-RANGLISTEN-PARTIEN: Es werden beim Kampf keine Ranglistenpunkte verdient.

Beschützer	Beschützen Sie ihren Teamleiter, während Sie versuchen den des Gegners auszuschalten. Der Leiter (weiblicher Charakter) wird zufällig aus den Teilnehmern ausgewählt.
Kontrolliertes Chaos	Der Gastgeber startet seine eigene Partie, in der Spielregeln wie Zeitbegrenzung, Wiederbelebung und Beschuss durch Freunde festgelegt werden.

CREDITS

Produzent YASUO EGAWA	KENZO SADAHIRO KENICHI ASAMI TAIHEI OBARA TAKAYUKI TERUYA HIROYUKI SEKI	Effektgestaltung NAOKI YAMAMOTO YOHEI FUJI YOSUKE HISASUE
Spielregie MAKOTO SHIBATA	Online-Techniker SATOSHI FUYUNO YUKIO HOSHINO DAIGO AKAI	Konzeptillustration & Interface-Gestaltung KAZUHIRO HIGUCHI CHIFUMI SUZUKI YUKI NAKAJIMA HIDEKI NOGUCHI
Produktions-Manager MANABU NAGASAKI	Storyschreiber MASAYUKI NAGAMINE	Leveledesign YASUHIRO TAJIMA RIE IIJIMA TAKASHI NAKAYA TOMOAKI KIHARA TOMOKO FURUKAWA
Artdirektor DAISUKE INARI	KI- und Kampfgestaltung TAKASHI MASUYA YASUYUKI ONO	Musikalische Gestaltung HIROAKI TAKAHASHI RIICHIRO KUWABARA
Technische Leitung YOSUKE USUI YUTAKA FUKAYA	Skriptschreiber TAKESHI SUZUKI RYOUJI TANAKA	Soundeffekte ATSUO SAITO SHUNICHI SHIGEMATSU
Leitung Spieldesign TSUYOSHI IUCHI TOSHIAKI KUBOTA	System Skripter TAKEHIRO IMAI HIROATSU KASHIWAZAKI SHINOBU SATO	Filmkunst-Manager TAKEHIKO KANAOKA
Leitung Charaktergestaltung HIROYUKI YAZAKI	Charaktergestaltung YASUKO INUBUSE YASUAKI SUZUKI TOMOKO KATO HIROMI TSUKAZAKI	Technische Assistenz HIROSHI NODA JUN TAKATO TAKAO MATSUBARA KOSUKE SAKANE
Leitung Künstlerische Ausstattung KAZUHIRO SHOJI	Umgebungsgestaltung CHIHIRO OOTAKA KAORI KOBAYASHI KENICHI YOSHIZAWA HIDEKI SATO SACHIKO NANBA HIROYUKI KATO	Test-Manager YUTAKA KOGA KOUICHI YAMAGUCHI MANABU KIGUCHI
Leitung Künstlerische Effekte OSAMU YAZU	Technische Animation YUSAKU KAMEKAWA	Projektsupport YASUAKI TAKAHASHI MASAYUKI TERAO
Tonleitung SHIGEKIYO OKUDA	Gameplay-Animation KATSUYUKI SHIMIZU MASARU UEDA HIDEKI YAMAGISHI FUTOSHI KAJITA YOSHIKATSU YOSHIZAWA	Titeldesign TOM LEE
System-Manager FUMIHIRO IKEGAMI		
Lokalisations-Produzent PETER GARZA		
Programmierer MAKOTO ISHIZUKA KATSUYUKI OOKURA YUICHIRO WATANABE YUTARO TAKAHASHI TAKAYUKI SHIGEMATSU YOTA AIZAWA HARUHISA ITO SATOSHI KAWASAKI TAKAHIRO ONUKI YOSHITAKA NAKAYAMA		

QUANTUM THEORY BESETZUNG

Synchronsprecher

SYD KEITH FERGUSON
FILENA, NYX, MAIDEN MEGAN HOLLINGSHEAD
THANATOS, FEAR, SAMEN STEVE BLUM
FRANZ, XEX KEITH SZARABAJKA
LAINIE, ELEV LAURA BAILEY
SHIRO, ZOLF TROY BAKER
JIM, SAMEN PATRICK SEITZ
DIONAEA, SAMEN LANI MINELLA

Bewegungserfassungs-Darsteller
YOSHIO MIYAKI (QUACK-LUCK INC.)
RYOJI OKAMOTO (QUACK-LUCK INC.)
YASUNARI KINBARA (NEO AGENCY
CO., LTD.)
HIDENORI TAKEI (NEO AGENCY CO., LTD.)
FUSAYO FUJITA (NEO AGENCY CO., LTD.)
MAKITOSU JERSEY

PRODUKTIONASSISTENZ KONZEPT-HINTERGRUNDGESTALTUNG

Produzent
AI ITO (RED ENTERTAINMENT)

Konzept-Hintergrundgestaltung -
Leitung
NAOKI MORITA (RED ENTERTAINMENT)

Konzept-Hintergrundgestaltung - Design
YUICHIRO HAYASHI

Konzept-Hintergrundgestaltung -
Kolorierung
KAZUHIRO TANEDA

FILME & WERBETRAILER
SHIROGUMI INC.

Filmkunst-Produzenten
HIROMASA INOUE
MASAYO OHNO

Filmkunst-CG-Director
MANABU KOIKE

KIYOSHI OKUYAMA (tuetue kombinato.)
TAKANORI TSUJIMOTO

UMGEBUNGEN DIGITALSCAPE CO., LTD. BAUHAUS ENTERTAINMENT

FILMEFFEKT

POLYGON MAGIC, INC.

BEWEGUNGSERFASSUNG DYNAMO PICTURES, INC.

ENGLISCHE STIMMAUFAHME CUP OF TEA PRODUCTIONS, INC.

SPIELERPROBUNG DIGITAL HEARTS CO., LTD.

FILMSCHNITT TOKYO TV CENTER

TORU KADOKURA DAISUKE MIZUMOTO

BESONDERER DANK AN

HIROSHI SUZUKI
TAKUYA NEGISHI
MICHIHISA MATSUZAKI
ERIKO USUI
NAHO MASUZAWA

KAZUHIRO OGAWA
YASUSHI TANI
MIE TAKAHASHI
HIROKO WAKAGI

HIDEYUKI SUZUKI
HIDEYASU MATSUO
RIHO TSURUMAKI
TETSUYA NITTA
HIROSHI MURAI
MAYU MIYANO
CHIKA DAIMON

KEIKO SUGIMOTO
KEIJIRO INOUE

PIERRE GUIJARRO
MARK CHRISTY

KENSEI KAKIHARA
TAKESHI KAWAGUCHI

TORU HIRANO AMI GENNAI

ALLE TECMO KOEI-MITARBEITER

TECMO KOEI AMERICA
CORPORATION
TECMO KOEI EUROPE LTD.

CO-PRODUZENT TORU AKUTSU

LEITENDER PRODUZENT KEISUKE KIKUCHI

©2010 TECMO KOEI GAMES
CO., LTD. Alle Rechte Vorbehalten.